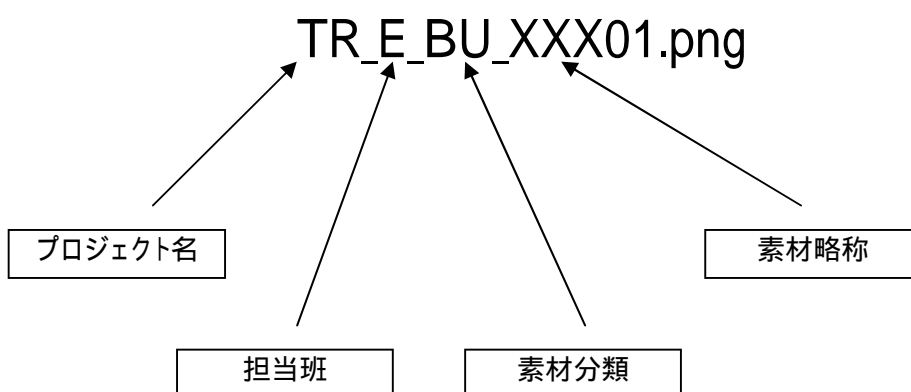


タイムリコレクション 企画資料		更新日	2007.08.31
ファイル名称仕様規約	Ver.1.00	更新者	竹田 有恒

この資料は本プロジェクトにおいて、ツールXPに実装される各種ファイル名のフォーマットを統一させるために、以下にその指針となる命名規約をまとめたものです。

## 1、ファイル名称例

例：イベント班が発注した、キャラクターA(xxx)のバストアップグラフィック(表情、普通)の場合



詳細については、以下で説明を行います。

## 2、プロジェクト名について

ファイルの先頭に「タイムリコレクション (Time Recollection)」の略称である

「TR」を半角文字で記載します。

原則として英数文字は半角文字、ひらがな・カタカナ・漢字については全角文字を使用します。

## 3、担当班について

ファイル名には所属する担当班( )を半角英数大文字で、ナンバーを半角英数で記載します。

担当班の説明	E : イベント班
	B : バトル班
	M : マップ班

### 3、素材分類について

素材分類名は半角大文字 2 桁まで名前を与えられます。

例えば、バスタップの名前は BU となります。

略称	分類 / 格納フォルダ名	分類説明
BU	バスタップ Graphics/Pictures	会話時に表示される、キャラクターの立ち絵
BT	バトルー Graphics/Battlers	戦闘時のステータスウインドウ内に表示される、キャラクターの全身画像
DT	ドットキャラクター Graphics/Characters	移動時に使用される、ドットで作成したキャラクターの画像
CT	カットイン Graphics/ Pictures	戦闘時イベントなどで挿入表示される、キャラクターの顔画像
BB	バトルバック Graphics/Battlebacks	戦闘時に表示される、戦闘背景画像
AM	エリアマップ Graphics/ Pictures	フィールド拠点移動時に表示される、地域イメージ画像
IC	アイテム・スキルアイコン Graphics/Icons	アイテム、スキル名称と共に表示される、アイコングラフィック
TS	タイルセット Graphics/Tilesets	マップ作成に使用する、マップチップ画像
AT	オートタイル Graphics/Autotiles	タイルセットとは別に、オートタイルフォルダに格納する、自動生成機能のあるタイル画像 (参照ツクールXPマニュアル102～103ページ)
SA	スキルアニメーション Graphics/Animations	主に戦闘時のスキル使用時に表示される、アニメーションエフェクト
WF	天候フォグ Graphics/Fogs	雲、霧など天候エフェクト表現に使用するフォグ画像
EV	イベント Graphics/Pictures	イベントなどで表示されるキャラクターの一枚絵
BM	BGM(背景音楽) Audio/BGM	ゲーム中に流れる音楽
BS	BGS(環境音) Audio/BGS	風、川などの環境音
SE	サウンドエフェクト Audio/SE	ゲーム中に使用される効果音

その他の素材についての略称は、ディレクターと相談の上追加してください。  
ただし、名称の重複を防ぐ為に、必ずディレクターに報告してください。

#### **4、素材略称について**

キャラクターを定義する場合は、キャラクターの名前の略称を使用します。  
表情などは二桁の管理ナンバーで定義します。

その他のグラフィック素材についての略称は、各自、自由に決めて結構です。  
ただし、名称の重複を防ぐ為に、必ずディレクターに報告してください。

#### **5、素材のファイル形式について**

基本的にRPGツールXPで読み込み可能なPNG形式の素材を原則とします。

ブレンド(透過ブレンド)と色数の指定は、必要に応じて各種仕様書に記載してください。

以上